



Положение об интеллектуальных соревнованиях ТРИЗ-РТВ «Большое ТРИЗовское путешествие»

Место проведения: на базе МБОУ «НОШ №95 г. Челябинска»

**Дата и время проведения
командного соревнования (Челябинск):** 25 октября 2018 года, 11.00

**Дата и время проведения
командного соревнования (Челябинская область):** 26 октября 2018 года, 11.00

**Дата и время проведения
соревнования в личном зачете:** 14 ноября 2018, 11.00

Участники соревнований: учащиеся первой возрастной группы.

Цель соревнований:

- активизировать интерес педагогов и учащихся к ТРИЗ - отечественной методологии творчества;
- повысить качество применения инструментария ТРИЗ детьми;
- способствовать развитию у учащихся творческого воображения, формированию нестандартного стиля мышления и умению работать в группе «генераторов», овладению приемами и методами активизации изобретательного мышления.

В программе соревнований:

Творческое приветствие команд и игра-путешествие с выполнением задач и творческих заданий.

Содержание этапов соревнований:

- «Хитрые задачки»
- «Изобретательские фантазии»
- «Умные игры»
- «Возможности ресурсов»
- «Объекты и их назначения»
- «Системные лабиринты»
- «Творческая задача»

Тематика конкурсных заданий,

адаптированных в соответствии с возрастом детей, по следующим темам:

- Функции (назначения) объектов; цепочки функций; полезные и вредные функции; главная функция;
- Системное представление объектов; модель структуры объекта (системная вертикаль); модель развития объекта (системная горизонталь);
- Решение изобретательской задачи; основные понятия алгоритмического метода решения задач (противоречия, конфликтующие пары - КП, идеальный конечный результат - ИКР, ресурсы);
- Методы и приёмы управляемого творческого фантазирования.

Домашнее задание:

- **Творческое приветствие** своей команды (название, девиз на командных соревнованиях).
- **Творческая работа** – электронный задачник-презентация в виде пяти хитроумных, изобретательских задач с объективными ответами, которые могут быть использованы КЭК в качестве заданий для ваших потенциальных конкурентов на этом или будущих соревнованиях.

В командном туре соревнований от учебного заведения участвуют по одной команде из 5-ти человек первой возрастной группы.

Во время соревнований участники имеют право пользоваться любой принесенной с собой литературой, в том числе по ТРИЗ, цветной бумагой, стикерами, ручками, фломастерами, скотчем, клеем.

В заключительном, индивидуальном туре соревнований (личный зачет) участвуют все члены команды, занявших 1 место в первой возрастной группе; 4 члена команды, занявших 2 место, 3 чел. – 3 место, 2 чел. – 4 место, по 1 конкурсному от команд, занявших в первой возрастной группе 5, 6, 7 места. КЭК оценивает результаты индивидуальных соревнований аналогично оценке результатов командного соревнования.

Не допускаются к участию в соревнованиях члены команд, пришедшие на соревнования в учебное заведение без второй обуви или бахил на обувь.

Запрещается участникам во время соревнований:

- использовать средства сотовой связи;
- покидать команду (участник в этом случае выбывает из соревнований и команда остается в меньшем составе);
- использовать (в личном зачете) какие-либо источники информации.

Критерии оценки выполнения творческих работ:

- новизна, оригинальность;
- убедительность, практичность;
- субъективная оценка (понравилось, не понравилось).

Оргкомитет принимает в электронном виде **домашние задания по интеллектуальным соревнованиям** от образовательных организаций города Челябинска по электронной почте Poleshova@yandex.ru, mounosh95@mail.ru до 20 октября 2018 года.

Принятые задачи будут оценены КЭК как одно из заданий интеллектуальных соревнований.

Для участия в соревнованиях необходимо направить в **Челябинский Головной координационный центр «Шаг в будущее»:**

– **заявку на участие в интеллектуальных соревнованиях** (форма заявки и требования к ее оформлению приводятся в приложении).

Адрес проведения интеллектуальных соревнований:

– 454021, г. Челябинск, МБОУ «НОШ №95 города Челябинска», ул. Молдавская, 23б) (приемная, тел. **8 (351) 742-89-89**, mounosh95@mail.ru).

Руководитель Челябинского Головного координационного центра «Интеллектуалы XXI века» Российской научно-социальной программы для молодежи и школьников «Шаг в будущее», председатель регионального Отделения «Российское молодежное политехническое общество», директор соревнований Кузьмин Евгений Николаевич, Оргкомитет: моб. 8-351-233-10-65, ural-chel-ken@mail.ru

Председатель оргкомитета соревнований – Емельянова Лилия Алексеевна, директор МБОУ «НОШ №95 города Челябинска» федеральной инновационной площадки ФГБОУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования», 8(351) 742-89-89, mounosh95@mail.ru.

Подробную информацию можно получить у Полешовой Нелли Васильевны – координатора оргкомитета интеллектуальных соревнований: 89123109366, электронный адрес: poleshova@yandex.ru.

Н.В. Полешова
89123109366

Состав оргкомитета

по подготовке и проведению интеллектуальных соревнований
«Большое ТРИЗовское путешествие»

1. Кузьмин Е.Н. - Руководитель Челябинского Головного координационного центра «Интеллектуалы XXI века» Российской научно-социальной программы для молодежи и школьников «Шаг в будущее», председатель регионального Отделения «Российское молодежное политехническое общество», директор соревнований
2. Емельянова Л. А. – председатель оргкомитета, директор МБОУ «НОШ №95 города Челябинска» федеральной инновационной площадки ФГБОУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования»

Члены оргкомитета

3. Полешова Н.В. –заместитель председателя оргкомитета интеллектуальных соревнований, педагог дополнительного образования (ТРИЗ) МБОУ «НОШ №95 города Челябинска», координатор сетевой ФИП Челябинской области ФГБОУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования».
4. Корякина Наталья Валентиновна, заместитель директора МБОУ «НОШ №95 города Челябинска» федеральной инновационной площадки ФГБОУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования»
5. Корлыханова Надежда Николаевна, руководитель структурного подразделения МБОУ «НОШ №95 города Челябинска» федеральной инновационной площадки ФГБОУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования»

Приложение 2
к Положению об
интеллектуальных
соревнованиях
«Большое ТРИЗовское
путешествие»

Форма заявки и требования к ее оформлению

1	Образовательная организация	
2	Город	
3	Фамилия Имя Отчество (полностью) руководителя команды	
4	Должность (полностью)	
5	Контактный телефон	
6	E-mail	
7	Название команды	
8	Фамилии Имена Отчества (полностью) членов команды с указанием года рождения, класса	

***Содержание этапов игры-путешествия
с выполнением задач и творческих заданий конкурса***

«Хитрые задачки»

- Задана С – ситуация, например: «На ветке дерева сидит ворона. По дереву карабкается кот, а она не улетает. Почему?» Придумайте любые объяснения этой ситуации. Чем больше, тем лучше. Запишите (зарисуйте) свои ответы и представьте.
- Или, например: «Воркалось. Хливкие шорьки шпыряли по мове. И хрыкатали зелюки...». Придумайте любые объяснения – о чем (или о ком) эти строчки. Чем больше вы придумаете объяснений, тем лучше. Запишите (зарисуйте) свои ответы и представьте.
- Рассмотрите внимательно картинку (С- ситуация). Придумайте любые объяснения этой ситуации. Подберите как можно больше ответов на поставленный вопрос. Запишите свои ответы и поясните их.
- Прочитайте стихотворение (четверостишие с многозначным словом). Объясните, о каких объектах идёт речь. Поясните каждую строчку. Нарисуйте картинку к стихотворению. Придумайте свою хитрую загадку с многозначным словом.

«Изобретательские фантазии»

В известных детских сказках отрицательные герои часто остаются с проблемой, например, у бабы Яги старая ступа сломалась. Для изменения характера героя дарим свое фантастическое изобретение. Используйте для этого известные вам типовые приемы фантазирования. Опишите свой проект по следующему плану:

- Изображение (рисунок - схема).
- Название.
- Последовательность её изготовления.
- Какие типовые приёмы фантазирования использованы и что они дали.
- Польза от сказочного изделия.

«Умные игры»

- Всем детям известна игра «Хорошо - плохо». И играть в неё очень просто. Продолжите цепочку, записывая и поясняя поочерёдно хорошее или плохое в последней и каждой последующей придуманной вами ситуации. Чем длиннее получится цепочка, тем лучше. Например:
 1. Жаркий летний день – это **хорошо**, т.к. можно посидеть в тени и почитать книжку.
 2. Почитать книжку – это **плохо**, т.к. если книжка интересная, то зачитаешься и не успеешь что-то сделать нужное.
 3. Не успеешь что-то сделать нужное – это **хорошо**, поскольку ...
- Всем детям известна игра «Наоборот». И играть в неё очень просто. Прочитайте рассказ (стих). Обратите внимание на выделенные слова. Подумайте, какие слова «наоборот» можно подобрать к выделенным словам. Придумайте с ними свой рассказ «наоборот» последующему плану:
 1. Выпишите подчеркнутые слова
 2. Замените их словами «наоборот»

3. Составьте маленький рассказ (стих) со словами «наоборот»

«Возможности ресурсов»

Предлагаются всем хорошо известные предметы, дети знают, для чего они нужны. А что еще можно сделать из данных предметов? Придумайте, как их для этого можно использовать (т.е. не по прямому назначению). Постарайтесь сделать свои «придумки» или составить схему-рисунок. Если нужно, сделайте к ним пояснения.

«Объекты и их назначения»

- Объясните, для чего нужен предложенный объект, например, колокольчик. Какую работу он выполняет. Перечислите объекты (можете их нарисовать), которые выполняют такую же работу, как и предложенный. Чем больше вы подберете таких объектов, тем лучше.
- Запиши функцию объекта, например, любого бытового прибора. Перечислите, из каких частей он состоит. Какую функцию выполняет каждая часть. Какая из частей является рабочим органом. Объясните, почему вы так считаете. Какие ещё функции может выполнять данный объект?

«Системные лабиринты»

Заполните пустые экраны системного оператора и расставьте стрелочки между экранами. Напишите, нарисуйте и расскажите, как вы рассуждали.

«Творческая задача»

Например: «Пока родители ходят по магазину, дети играют в игровой комнате. И все бы хорошо, да вот один из ребят оказался жадиной. Забрал все игрушки и никому не даёт поиграть. И обидеть его нельзя, да и перевоспитать за минуту невозможно. Как быть?» Предложите решения этой задачи, используя знакомый вам алгоритм.